

**LAPORAN PERANCANGAN KOMIK DIGITAL  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
PERILAKU *BANDWAGON EFFECT***



**TAN, OLIVIA AGNES SANTOSO**

**19.L1.0009**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
2023**

**LAPORAN PERANCANGAN KOMIK DIGITAL  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
PERILAKU *BANDWAGON EFFECT***

**Diajukan Dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat**

**Memperoleh Gelar S.Ds**



**TAN, OLIVIA AGNES SANTOSO**

**19.L1.0009**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

**2023**

## ABSTRACT

*This design aims to communicate visually about Bandwagon Effect behavior in the social sphere creatively to teenagers. The design uses design thinking by David Kelly and Tim Brown in five stages namely, Empathize, define, ideate, prototype, test. The data obtained in this design comes from the designer's observations of content analysis on social media, as well as through literature and documentation. Design comparisons were made to previous designs that were similar in media, genre, and design targets.*

*The wider internet network also provides a more diverse impact than before. Digital comics as entertainment media can now also be educational media for teenagers and even all ages, starting from children. In addition to the main comic media, there is social media as a supporting medium as well as reaching out to teenagers to find out about the design of digital comic educational media. Digital comics about Bandwagon Effect behavior make teenagers more aware of this behavior and become wiser in carrying out Bandwagon Effect behavior.*

**Keywords:** *Bandwagon Effect, Youth, Educational Media, Digital Comics, Social- Psychology*

## ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk mengkomunikasikan secara visual mengenai perilaku *Bandwagon Effect* dalam lingkup sosial secara kreatif kepada remaja. Perancangan menggunakan *design thinking* oleh David Kelly dan Tim Brown dalam lima tahapan yaitu, *Empathize, define, ideate, prototype, test*. Data yang didapat pada perancangan ini berasal dari observasi perancang dari analisis konten di media sosial, selain itu juga melalui literatur dan dokumentasi. Dilakukan komparasi desain pada perancangan terdahulu yang serupa pada media, *genre*, dan target sasaran perancangan.

Jaringan internet yang semakin luas juga memberikan dampak yang lebih beragam dibandingkan sebelumnya. Komik digital sebagai media hiburan yang kini juga bisa menjadi media edukasi untuk remaja bahkan segala usia mulai dari anak-anak. Selain media utama komik, terdapat media sosial sebagai media pendukung sekaligus menjangkau remaja untuk mengetahui perancangan media edukasi